ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

C★DREAM

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

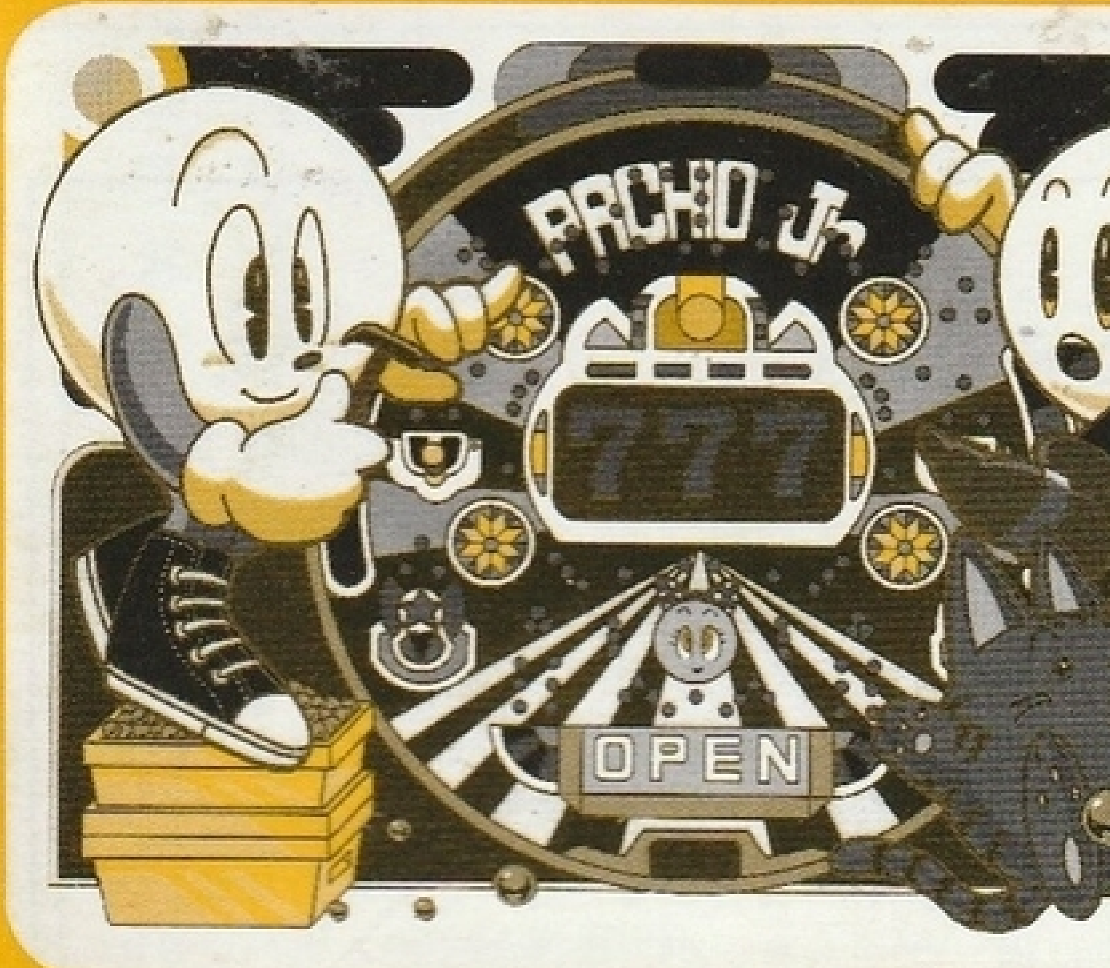
発売元：**株式会社ココナッツ・ジャパン**
〒102 東京都千代田区平河町1-6-7-702
☎03(5276)7301 ©1993 COCONUTS/C-DREAM
Made in Japan

CDS-PE

FAMICOM FAMILY

パチ夫くん5

—Jrの挑戦—



取扱説明書

任天堂 ファミリー コンピュータ用

このたびは、シードリームのファミリーコンピュータ用カセット『パチ夫くん5(**CDS-PE**)』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この『取扱い説明書』をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

健康上(けんこうじょう)の安全(あんぜん)に関(かん)するご注意(ちゅうい)

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

もくじ

1．ストーリー…… 1
2．コントローラーの使い方…… 3
3．専用パチンコ・コントローラー …… 4
4．ゲームをはじめよう…… 5
5．バッテリーバックアップ…… 7
6．ストーリーのながれ…… 8
7．ルール…… 9
8．マールの家での説明……10
9．外マップ……11
10．外マップでの移動……13
11．店内の説明……14
12．パチンコ台画面の見方……15
13．サブメニュー……16
14．アイテムの説明……17
15．パチンコ台の機種……18
16．パチンコ台の説明……19
17．浮遊星人ザコ……35

1. ストーリー

パチンコ星では、パチ夫くんのたいかん式が終わって以来、平和な日々が続いていました。パチ夫くんの一人息子マールも、パパやママといっしょにしあわせな毎日を送っていました。ところがある日、パチ夫くんが急な仕事でとなりの星へ行くことになったのです。
「マール、パチンコ星の王子としてパパの留守をしっかり守っておくれ。たのんだよ。」
さみしそうなマールにそう言いのこして、パチ夫くんはでかけていきました。

登場人物

・マール
『今回の主役はボク。
みんな応援してね !!』

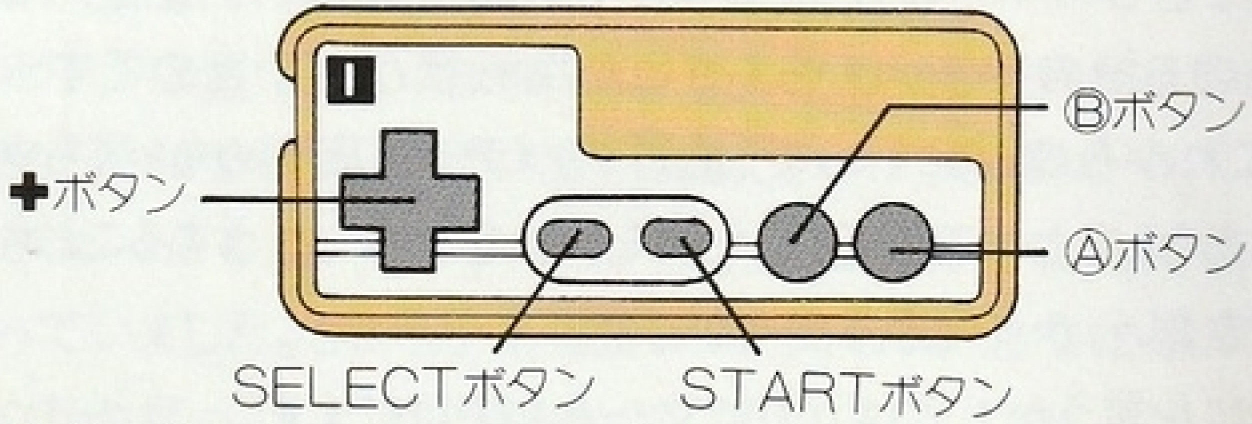
・パチ夫
『息子のマールは、どこまで
がんばれるかな？』

「そうか。ぼくはパチンコ星の王子なんだから、しっかりしなくっちゃね。」
泣きむしのマールが決心したその時！突然、浮遊星人と名のる謎の宇宙人からふざけた挑戦状が届いたのです！
「これから地球に行って、地球のパチンコ店をめちゃくちゃにあらしまわってやる! パチ夫がいない今、どうすることもできまい。かーっかっかっかっ !!」
なにを言うか！ とばかりにマールはさけびます。
「ばかにすんなー！　地球のパチンコは、ぼくがかならずま・ま・まもってやるーっ !!!」
えらいっ！さすがパチンコ星の王子。さっそく地球へGOだ !!（でも声がふるえてる）さあ、あなたの力でマールを一人前にしてやって下さい !!

・銀子
『たったひとりで、地球に行かせるのはチョット心配ですけれど……。』

・パチネコ
『ミャーミャウミャウ、ミー。
（マールがんばれ！）』

2. コントローラーの使い方



●✚**ボタン**

マップ画面、パチンコ店内では、マールを上下左右に移動させます。会話時、コマンド選択の『はい』『いいえ』を選びます。カウンター等では、上下左右でコマンドを選びます。パチンコ台のサブメニュー画面では、上下でマークを選びます。

ノーマルコントローラーを使用している場合のパチンコ台画面では、バネの強弱を左右で調整します。

●Ⓐ**ボタン**

パチンコ店内では、会話をする時、台を見るとき、コマンドの決定に使います。カウンター等では、上下左右でコマンドを選びます。ノーマルコントローラーを使用している場合のパチンコ台画面では、玉を打ち出します。マップ画面からパチンコ店内に入るときに使います。

●Ⓑ**ボタン**

パチンコ店内で、会話ウィンドウ、コマンドをキャンセルします。

店内でマールを速く歩かせることができます。

●**SELECTボタン**

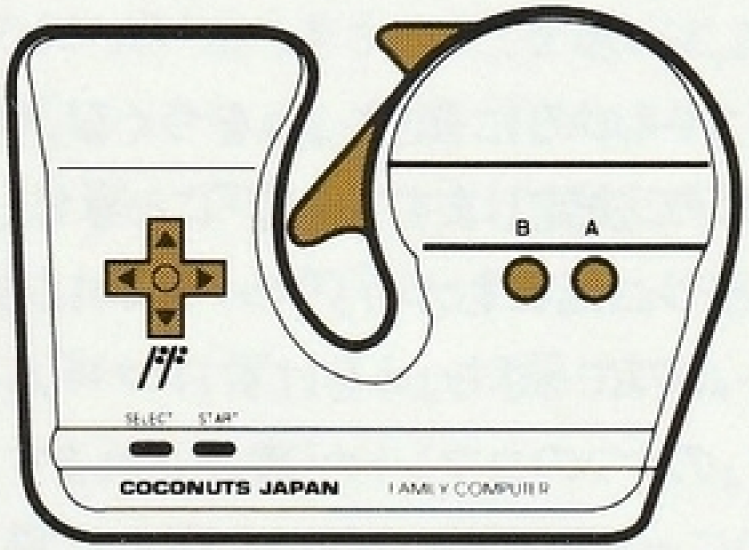
パチンコ台でサブメニューを表示します。

●**STARTボタン**

ゲームを開始します。また、パチンコ店内では、マールの現状(ステータス)を表示します。

パチンコ台画面で、固定打法にしたり、やめたりします。

3. 専用パチンコ・コントローラー



もう、お買い求めになりましたか!?
“いつでもどこでも本物のパチンコ感を体験できる”
このフレーズですっかりおなじみのパチンコ・コントローラー。おかげさまであいかわらずの大好評です！
すべてすべてパチンコファンの皆様のおかげです。
スタッフ一同、心よりお礼を申し上げます。

＊目指せパチプロパチ夫くん・パチ夫くん2・パチ夫くん3
には対応できません。ごめんなさい

4. ゲームを始めよう

●電源を入れると、『ぱちんこ・こんとろーらー』と『こんとろーらー』のどちらを選ぶかのメニュー画面が表示されます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。
別売りのパチンコ・コントローラーをお持ちでない方は、『こんとろーらー』を選んで下さい。

●決定後、ストーリーが流れ、タイトル画面が表示されます。ここで、STARTボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。

●最初に、『マールのにっきちょうをつくる』が表示されます。Ⓐボタンで決定します。一度『にっきちょう』を作ったあとは『パチンコ店にむかう』『マールのにっきちょうをつくる』『マールのにっきちょうをけす』『マールのにっきちょうをうつす』の4つのコマンドが表示されます。

●『マールのにっきちょうをつくる』を選んだ場合には、『どのにっきちょうをえらびますか？』というウィンドウが開きます。『にっきちょう』は全部で3冊あります。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。
次に名前を入力します。✚ボタンでカーソルを動かし、Ⓐボタンで決定します。入力が終わったら、カーソルを『おわる』にあわせてⒶボタンを押して下さい。
マールの家からゲームがスタートします。

●『パチンコ店にむかう』を選んだ場合には、3冊の『にっきちょう』の中から、自分の『にっきちょう』を選んで下さい。選んだ『にっきちょう』の内容が表示されますので、その『にっきちょう』でよければ『はい』を選んで下さい。ゲームが再開されます。

●『マールのにっきちょうをけす』を選ぶと、記録されている『にっきちょう』の内容が表示されます。消したい『にっきちょう』を選んで内容を確認し、その『にっきちょう』でよければ『はい』を選んで下さい。『にっきちょう』が消え、メニュー画面に戻ります。

●『マールのにっきちょうをうつす』を選ぶと、最初に記録されている『にっきちょう』が表示されます。移したい『にっきちょう』を選んで下さい。次に、移し先の『にっきちょう』が表示されます。どの『にっきちょう』に移すかを決定して下さい。終わればメニューに戻ります。

5. バッテリーバックアップ

●バッテリーバックアップとは
バッテリーバックアップとは、カセットの中にゲームの内容を記録してくれるシステムの事です。

●『パチ夫くん 5』の場合、『にっき』をつけると記録されます。そして『ねむる』を選んで眠った後、「がんばることにしようかな？」と聞かれた時に『いいえ』を選ぶとゲームが中断できますので、必ずリセットボタンを押しながら電源を切って下さい。リセットボタンを押さずに電源を切ると、せっかく記録した『にっき』の内容が消えてしまうおそれがあります。

6. ストーリーのながれ

マールはこの地球で、11日間の日々を過ごします。
日にちを経過させるためには、1日に10台を打ち止めにしなければなりません。10台以上打ち止めにしてお家に帰り『ねむる』を選ぶと、マールは一晩ねむって次の日になります。もちろん、10台以上打ち止めた後、日にちを経過させずにそのまま遊ぶこともできます。お家に帰ってもねむらなければ、そのままその日の状態で遊べます。
でも、ストーリーをすすめると、楽しいイベントがいっぱいですよ!!

◎新台入荷…………日にちがすすむと、どこかのお店に新台が入ります。その情報は、チラシが教えてくれるのさ!!

◎浮遊星人ザコ……浮遊星人の子分たちです。お店のあちこちにひそんでいます。さがしだしてとっちめると……。(くわしくは「17. 浮遊星人ザコ」を見てね)

◎ママ・銀子から愛のしらせが……いくつになっても親は子供の事を心配するものです。ママのメッセージを持っているのはだれ？

◎11日たったら……さあ、おやくそくのクライマックス。フッフッフッ……。

7. ルール

今回のこの『パチ夫くん 5』では**シリーズ初の「換金システム」が取り入れられています**。たった一人で地球のパチンコ店を守るマールには“お金をかせぐ”というシビアな運命が課せられているのです。台を打ち止めたら、持ち玉は規定の換算率でコインに換算されます。もちろん駅から駅への移動にも交通費がかかります。（「10．外マップ」参照）

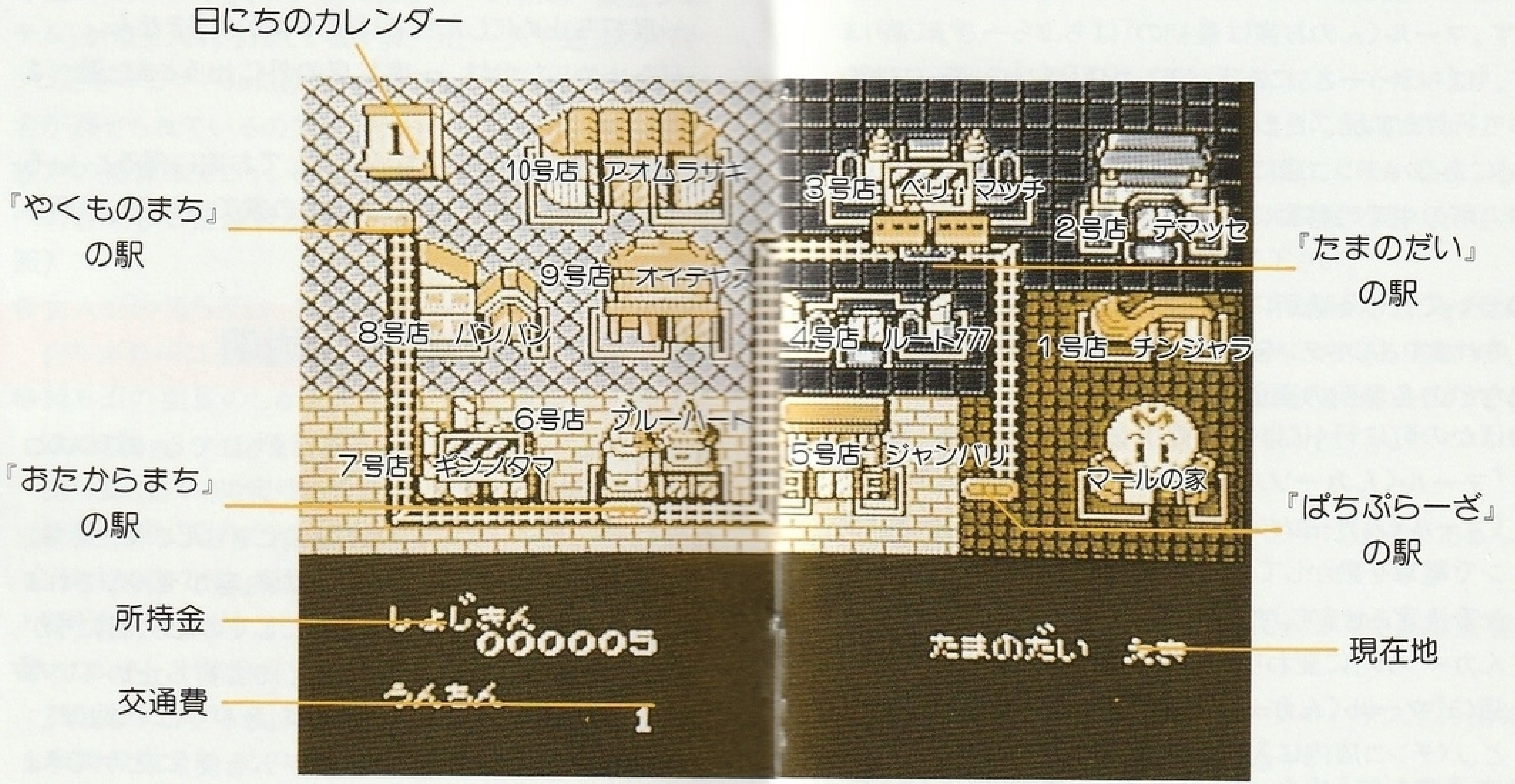
- 主人公の持ち玉は、各店ともに100個よりスタートします。打ち止め時は、100個残して換算します。
- 持ち玉の換算のしかたですが、玉をコインにかえる時は150個＝1コインで計算されます。打ち止め時は、まず持ち玉として100個残して換金します。その際出た端数の玉も持ち玉にプラスされます。逆に玉を買う時は1コイン＝100個です。**玉はパチンコ台プレイ中の画面でも買う事ができます**。（「11．パチンコ台画面の見方」参照）
- カウンターで換金する時と、お店を出る時は、持ち玉が250個以上の場合は100個残して換金されます。250個未満の場合は、そのまま持ち玉として扱われます。なお、換金した際に出た端数の玉（150個未満）は、常に持ち玉にプラスされます。
- **持ち玉・持ちコインが0になってはじめてゲームオーバーです。持ち玉が0になってもあせらないで下さい!!**

- パチンコ台プレイ中で、コインを持っている場合は、持ち玉が0になると自動的に100個プラスしてくれます。ただし、代金の1コインは差し引かれます。
- パチンコ台に座る場合は、人の座っている台、自分が一度打ち止めにした台では遊ぶ事ができません。
  打ち止めした台は、一度お店の外に出るとまた遊べます。
- 一日の規定台数を打ち止めにしてお家に帰ると、いろんなことができます。（「8．マールの家での説明」参照）

8. マールの家での説明

- 家に入ると『ねむる』『アイテム』『まちにでる』の3つのコマンドが表示されます。
- 『ねむる』はセーブです。ねむる前にきちんと『にっきちょう』をつけると、今までのゲームの内容がセーブされます。この時、10台以上打ち止めにしていたら、日にちが経過して次の日になります。まだ10台打ち止めていない場合は「おひるね」になりますが、セーブはできます。
- 『アイテム』を選ぶと買ったアイテムを使うことができます。アイテムは買えば必ず役に立つものばかりです。
  （14．アイテムの説明」参照）
- 『まちにでる』を選ぶと外マップに移ります。町に出てパチンコにはげみましょう。

9. 外マップ


日にちのカレンダー
『やくものまち』の駅
『おたからまち』の駅
所持金
交通費
10号店　アオムラサキ
3号店　ベリ・マッチ
2号店　テマッセ
9号店　オイテヤス
8号店　バンバン
4号店　ルート777
1号店　チンジャラ
6号店　ブルーハート
7号店　ギンノタマ
5号店　ジャンバリ
マールの家
『たまのだい』の駅
『ぱちぷらーざ』の駅
しょじきん
000005
うんちん
1
たまのだい　えき
現在地

10. 外マップでの移動

マールくんが住んでいるところは、4つの町にわかれています。マールくんのお家は最初の『ぱちぷらーざ』にあります。『ぱちぷらーざ』にあるパチンコ店『チンジャラ』には歩いて行けますが、『たまのだい』『おたからまち』『やくものまち』にあるパチンコ店に行くには交通費が必要です。ひとつの町の中での移動には交通費はいりません。

- 歩いて行ける場所には、『マールくんカーソル』が表示されます。Ⓐボタンを押すと決定され、パチンコ店や駅などの各場所の画面に移ります。
- ほかの町に行くには交通費が必要になります。『駅』に『マールくんカーソル』をあわせてⒶボタンを押すと、『マールくんカーソル』は『電車』に変わります。✚字ボタンで電車を動かして、行きたい町の駅まで行き、Ⓐボタンで決定させます。すると、『電車』はふたたび『マールくんカーソル』に変わります。そこから、行きたいパチンコ店に『マールくんカーソル』をあわせてⒶボタンを押すと、パチンコ店内に入れます。
- 交通費を使う場合、使う交通費＋1コイン以上ないと、目的の駅で降りることができません。交通費が1コインの駅に行くには、最低2コインなければ降りられません。

11. 店内の説明

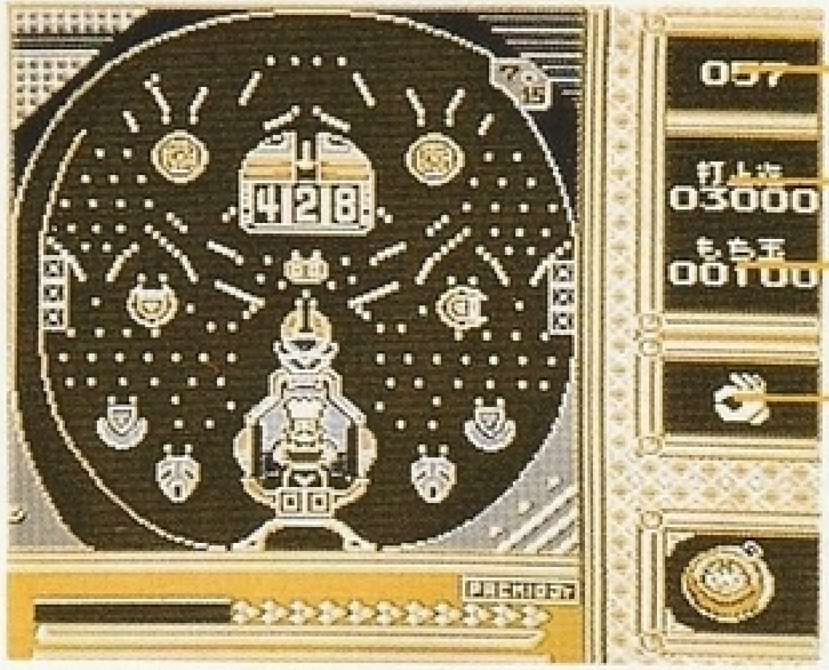
- パチ夫くん5では、パチンコ店によって複数のフロアがあります。
- フロア間の移動はドアや階段などによって行います。でも、お店によっては、ヘンなところに部屋があったり、お店の外に何かあったりしますので、とにかく、ところかまわずぶつかったり、妙なお客さんに話を聞いたり、いろいろためして、しかけを見つけて下さい。
- いくつかのお店に、あやしげなドアがあり、そこをだれかが見張っています。このドアはあちこちにありますが、じつは、日にちによって入れるドアが決まっているのです。入り方は・・・それはあなたが見つけて下さい。

――――― それにしても、このドアの中には何があるんだろう？

ヒント1→とにかく、店内のお客さんとの会話は重要ですよ！

ヒント2→その日のテレビニュースやパチスポの情報は、必ずチェックしましょう！

12. パチンコ台画面の見方



●✚ボタンの左右でバネの強弱を調整します。
●Ⓐボタンで玉が打ち出されます。
●SELECTボタンでサブメニューのウィンドウの中にサブメニューが表示されます。
●別売りのパチンコ・コントローラーを使用している場合、固定打法を手に入れている時は、ハンドルをひねりながら、STARTボタンを押して下さい。その位置で固定されます。再び、STARTボタンを押すと、固定打法は解除になります。

13. サブメニュー

●続ける
パチンコを続けます。

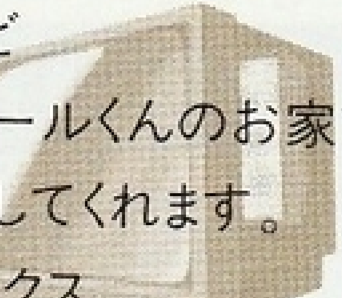
●釘を見る
表示されているパチンコ台の釘を、ルーペで拡大して見ることができます。

●玉を買う
100個単位で玉を買うことができます。Ⓐボタンを一回押すと、玉が100個プラスされます。

●やめる
パチンコ店内の画面に戻ります。

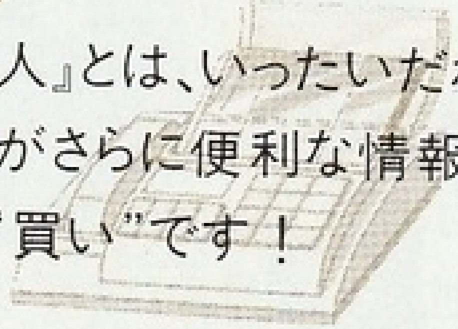
※「釘を見る」を選んだ場合、パチンコ台画面上にルーペが表示されます。拡大して見たい釘の場所を、✚ボタンの上下左右で選んでⒶボタンで決定します。
再度SELECTボタンを押すと、サブメニューに戻ります。
再び、✚ボタンの上下でコマンドを選んで下さい。

14. アイテムの説明



テレビ

マールくんのお家で、いろいろなニュースを情報として流してくれます。



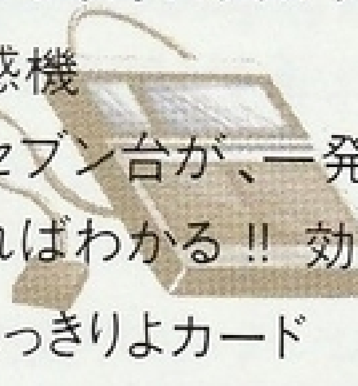
ファックス

『情報をくれる人』とは、いったいだれ!?

さておき、彼らがさらに便利な情報をファックスしてくれますよ。これは"買い"です！

パチスポ

1日に一部発行されます。安くてお役にたつ、スグレモノです。毎日買おうね。



体感機

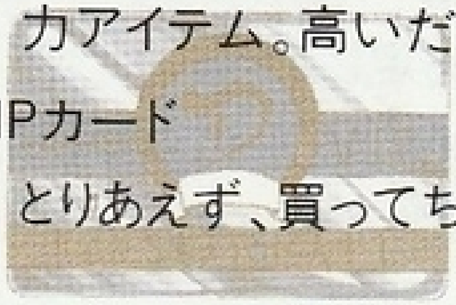
セブン台が、一発で当たる！ ウソかホントか買ってみればわかる!! 効果は1個1回。

これっきりよカード

"お金もコインもなくなっちゃーう！"そんな時に助けてくれます。効果は1個1回。

ハイパー固定打法

普通の固定打法とは、ちょっとちがう。シリーズ初の強力アイテム。高いだけの価値はある！



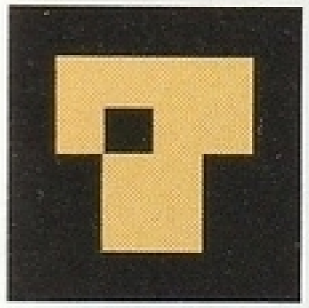
VIPカード

とりあえず、買ってちょーだい。

15. パチンコ台の機種

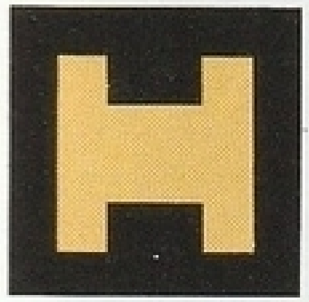
今回の「パチ夫くん 5」では、店内を歩いているだけでパチンコ台の機種がわかるようになっています。

パチンコ台の「天板」に御注意下さい！ 小さいマークが入っています。見方は次の通りです。



セブン台

『はしれコンタロー』や『カーニバル』などのデジパチものです。



羽根モノ台

『パチンコジョーズ』や『ピコピコモグラ』などの羽根モノです。

権利物台

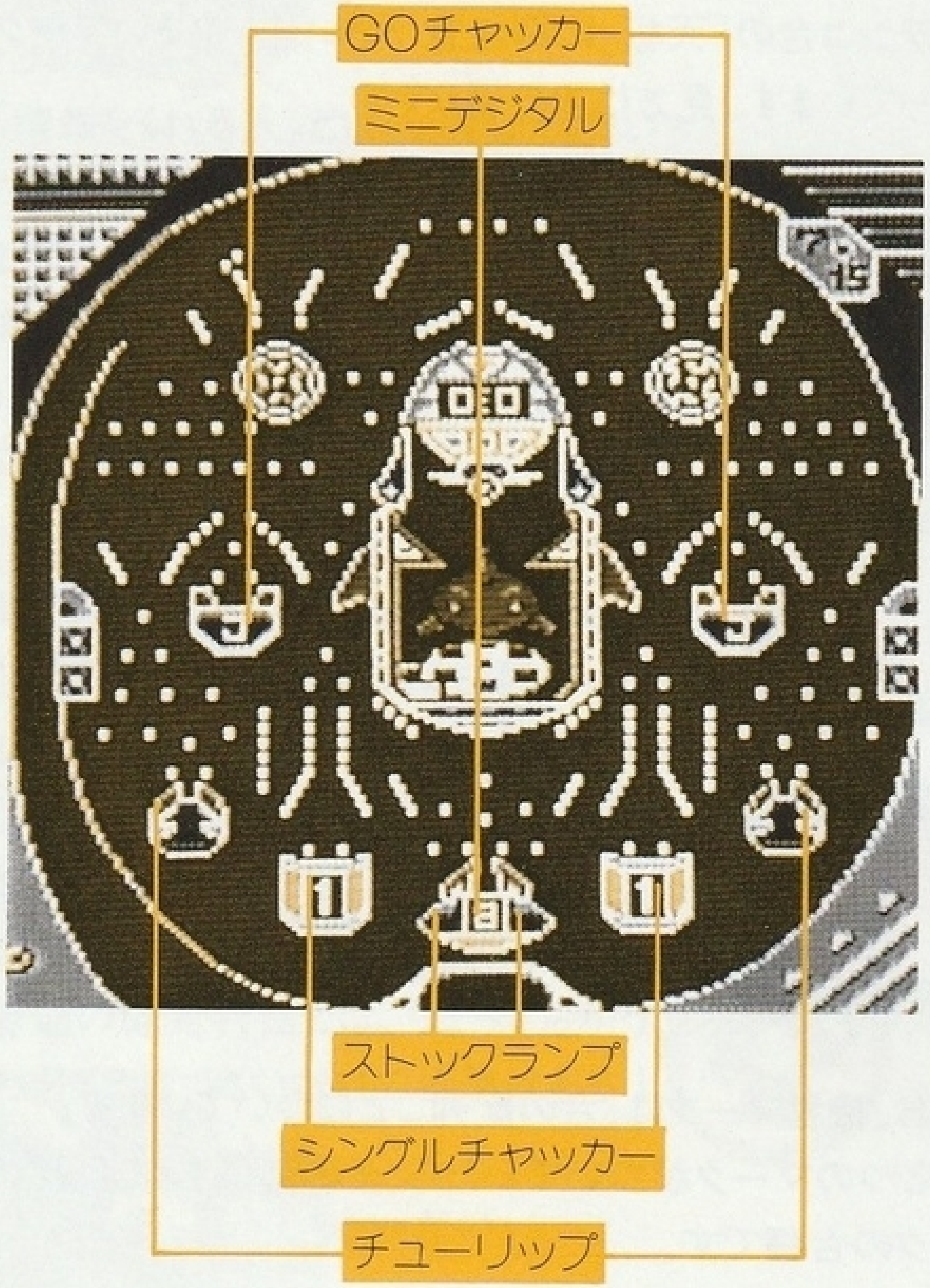
『おキクちゃん』や『ワン・ツー・パンチ』などの、いわゆる権利モノです。

なお、機種マークは、台の配列ごとについています。

ひとつのマークがついていたら、その列はすべて、そのマークの台種です。

16. パチンコ台の説明

★パチンコジョーズ／ばかぶろす兄



●中央左右のGOチャッカーに入賞すると、ミニデジタルが回転します。GOチャッカーへの入賞は4個まで記憶します。その際、ストックランプで表示されます。

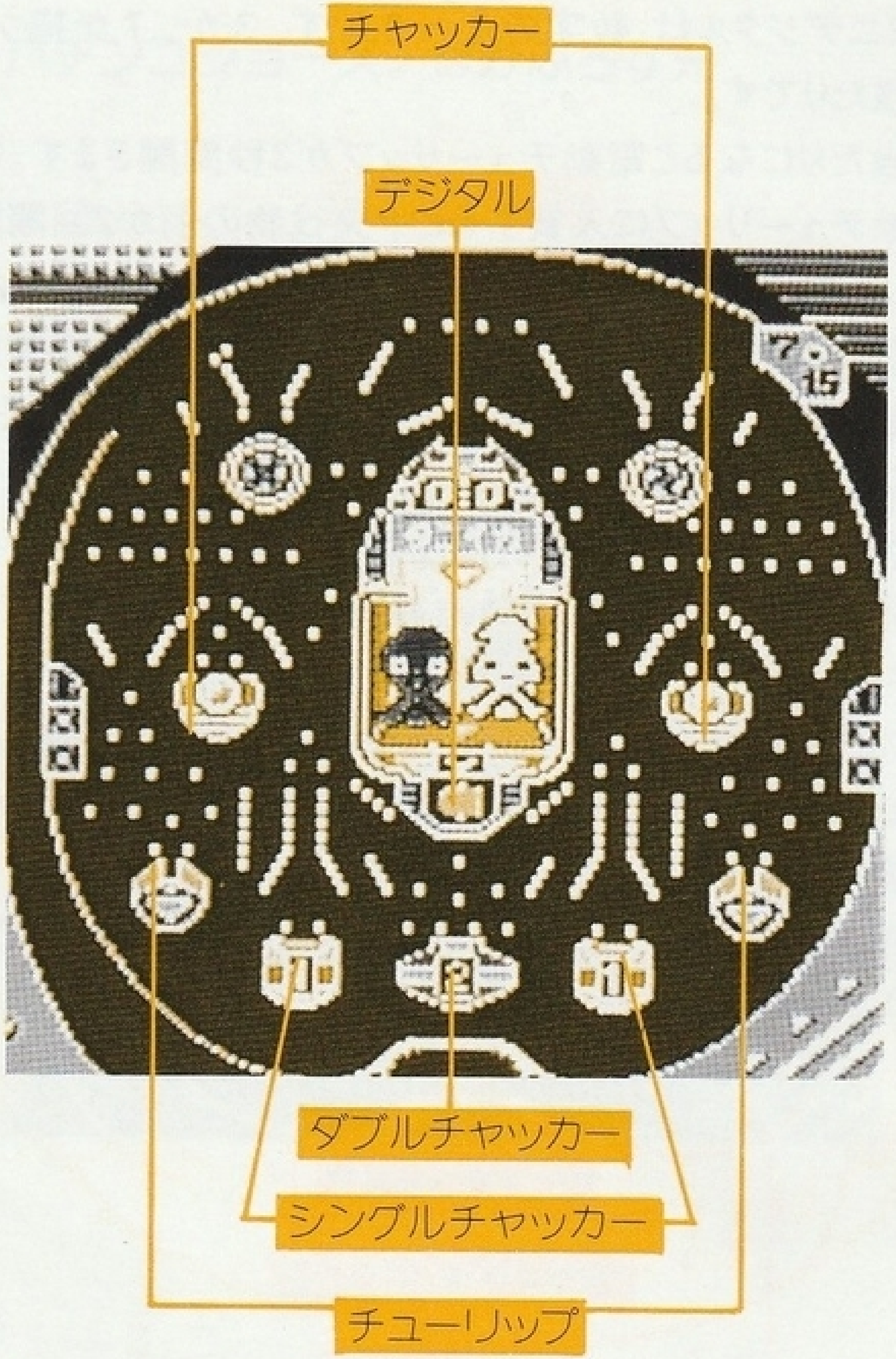
●ミニデジタルは、数字の０～９です。３か、７が揃うと当たりです。

●当たりになると電動チューリップが3秒間開きます。電動チューリップに入賞すると中央役物の羽が2回開閉します。(シングルチャッカーに入賞した場合は、羽は1回開閉します)役物内の回転盤には、玉が6個まで貯留できます。そのうちの赤い所がＶゾーンです。Ｖゾーンに入れば大当たりです。

●大当たりになると、羽が18回開閉します。その間に、役物内に玉が5個入った時点で羽は閉じますが、5個のうち1個でもＶゾーンに入っていれば連続動作します。この連続動作の最高連続回数は20回です。回転盤に貯留される玉の数と、連続動作の回数はウィンドウ内に表示されます。

●中央役物内に入賞すると15個、その他の所に入賞すると7個、それぞれ玉がもらえます。

★タコイカマンボ／いじわるフラワー



●シングルチャッカーに入賞すると、中央役物の羽が1回、ダブルチャッカーに入賞すると2回開閉します。

●中央役物のVゾーンに入賞するとデジタルが回転します。デジタルにはマークが2種類あります。Vマークが揃うと大当たりです。小当たりは、「タコイカマンボ」の場合はマンボマーク、「いじわるフラワー」の場合はじょうろマークです。

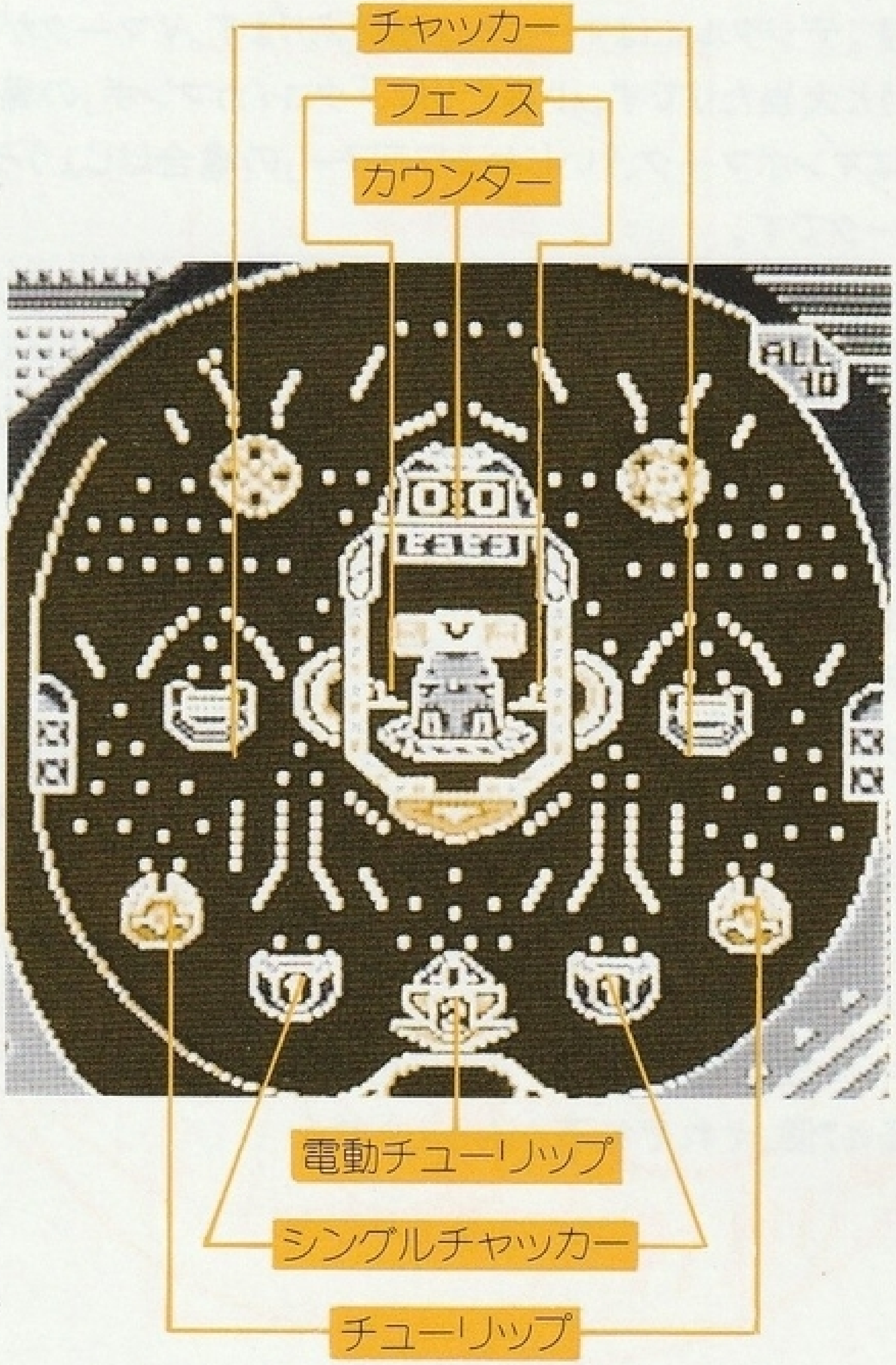
●大当たりになると、タコとイカ(ひまわりとチューリップ)互いに外回りに回りだし、Vゾーンに玉が流れにくくなりますが、役物内に玉が7個入った時点で内回りになり、Vゾーンに玉が流れやすくなります。

●小当たりになると、役物内に玉が7個入るまでは、タコとイカは(ひまわりとチューリップ)内回りに回り、その後は外回りになる動作を行います。

●大当たり、小当たりともに、中央役物の羽が18回開閉します。その間に役物内に玉が10個入った時点で羽は閉じますが、10個のうち1個でもVゾーンに入っていれば連続動作します。連続動作の最高継続回数は16回です。

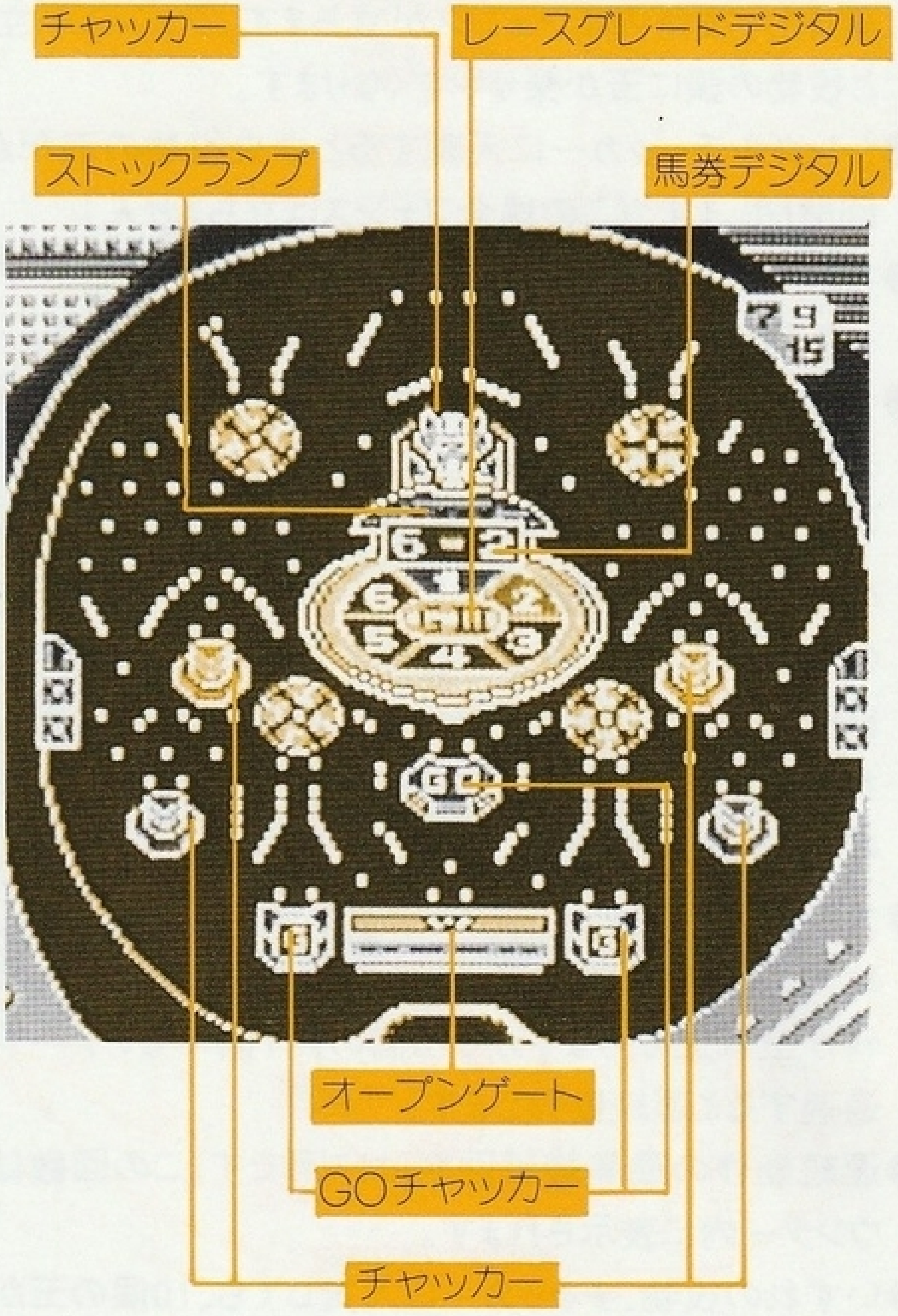
●中央役物内に入賞すると15個、その他の所に入賞すると7個、それぞれ玉がもらえます。

★ピコピコモグラ／ばかぶろす弟



- 中央左右のチャッカーに入賞すると電動チューリップが3秒間開きます。
- 電動チューリップに入賞すると、中央役物の羽が2回開閉し、役物内にフェンスが立ちます。フェンスが立つと役物の頭に玉が乗りやすくなります。
- シングルチャッカーに入賞すると中央役物の羽がが1回開閉します。(この場合フェンスは立ちません)
- 役物の頭に玉が乗り、役物が上に上がった時にVゾーンを通過すると大当たりになります。
- 大当たりになると、玉が役物内に3個入賞した時点でフェンスが立ち、役物が上がります。この時、玉がVゾーンを通過すると、連続動作します。Vゾーンを通過しない場合は、役物は上に上がったままになり、玉は役物の後ろ、またはフェンスに貯留されます。この場合、玉が8個入賞した時点で役物が下に下がり、貯留が解除されます。(この時、貯留解除された玉が役物の頭に流れやすくなります)
- 大当たりになると、羽が18回開閉します。その間に、役物内に玉が10個入った時点で羽が閉じ、ふただび役物が上に上がりますが、10個の内1個でもVゾーンを通過すると連続動作します。
- 連続動作の最高継続回数は15回です。この回数はカウンター内に表示されます。
- いずれの役物、チャッカーに入賞しても、10個の玉がもらえます。

★はしれコンタロー／ワンワンレース



●GOチャッカーに入賞すると、デジタルがすべて回転します。最初に馬券デジタル(1 ～ 6　ゾロ目では止まりません)、次にレースグレードデジタル(G-Ⅰ／ D-Ⅰ、G-Ⅱ／ D-Ⅱ、G-Ⅲ／ D-Ⅲ、ノーマルの4種類です)が止まります。最後に馬枠デジタルの上を走っている2色の色(赤と青)が、赤・青の順で止まり、その止まった馬枠デジタルと馬券デジタルの数字が一致すると当たりです。

●レースグレードデジタルによって、当たりの連続回数に変化がつきます。(4種類)

● G-Ⅰ／ D-Ⅰ(大当たり)
オープンゲートが20秒間、または、玉が10個入ると解放になります。その間に中央のＶゾーンに入ると継続となります。最高継続回数は20回です。

● G-Ⅱ／ D-Ⅱ(小当たり)
オープンゲートが15秒間解放されます。

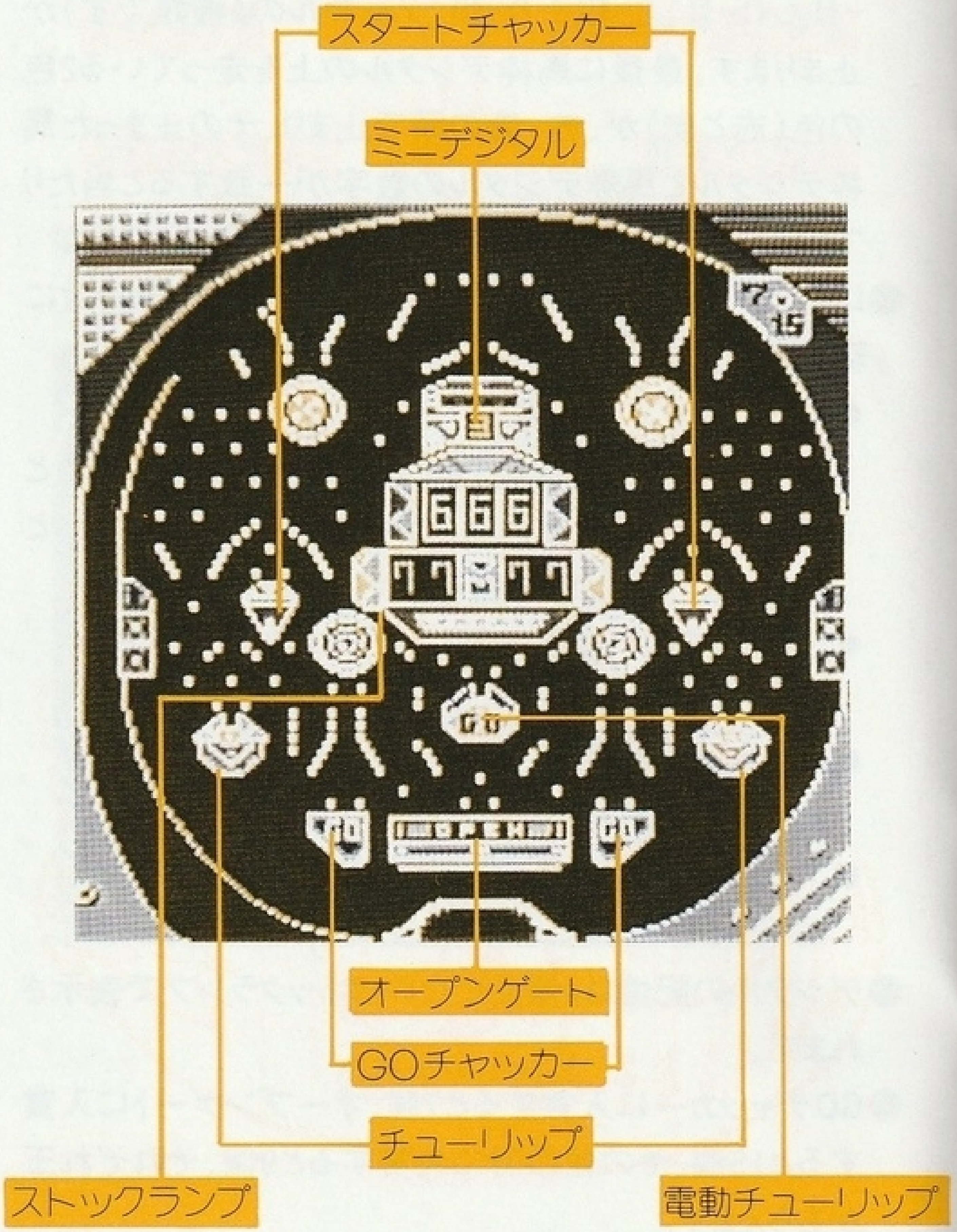
● G-Ⅲ／ D-Ⅲ(小当たり)
オープンゲートが10秒間解放されます。

● ノーマル(小当たり)
オープンゲートが5秒間解放されます。

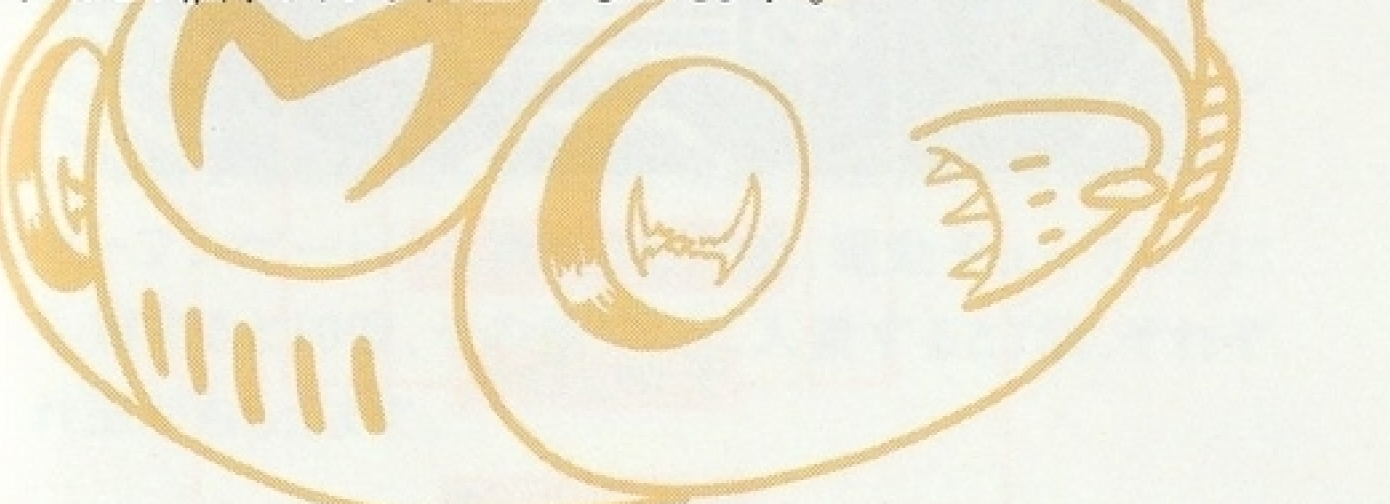
●デジタルの記憶は4個までです。ストックランプで表示されます。

●GOチャッカーに入賞すると7個、オープンゲートに入賞すると15個、その他の所に入賞すると9個、それぞれ玉がもらえます。

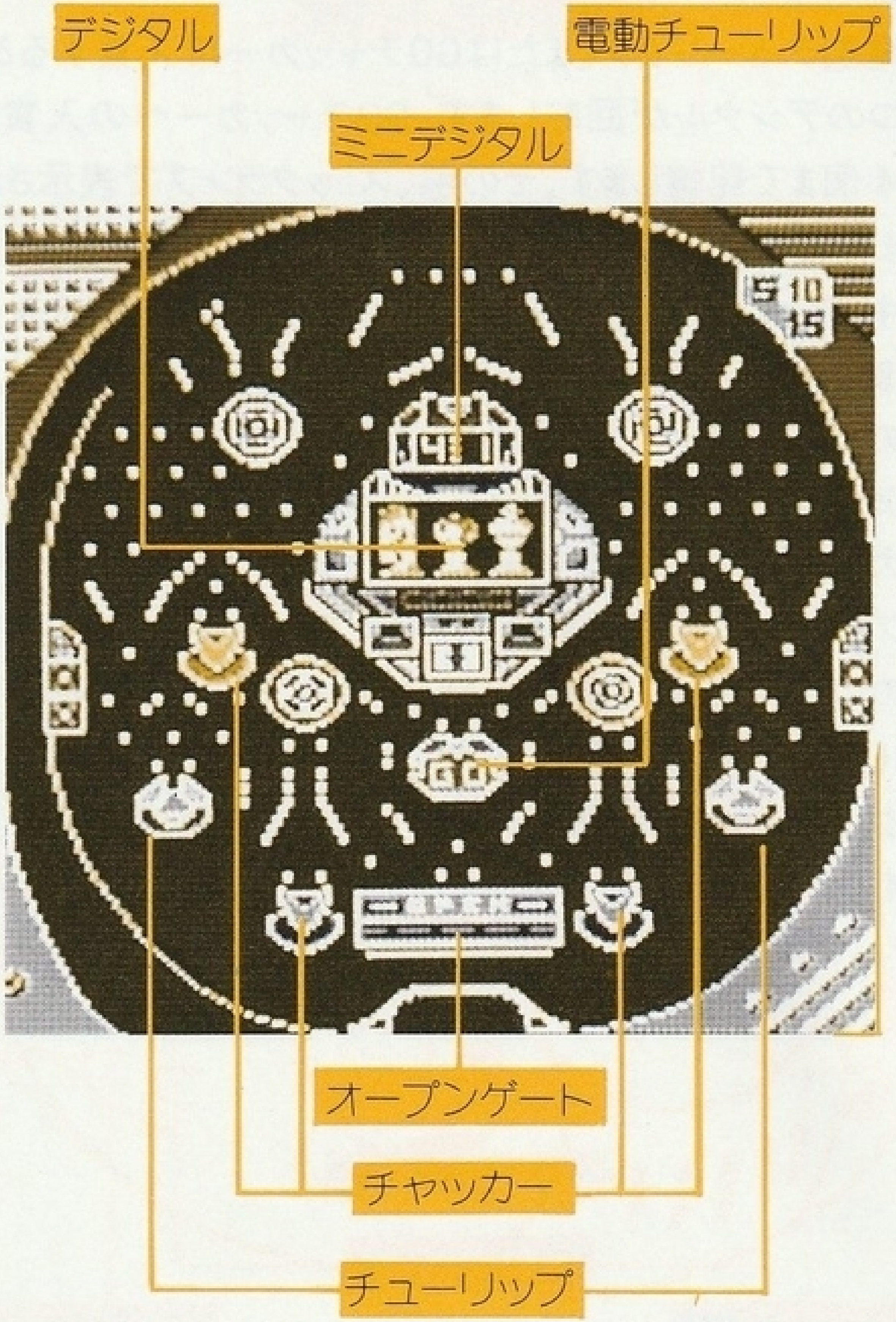
★カーニバル／ルンバでルンバ



- スタートチャッカーに入賞すると、ミニデジタルが回転します。ミニデジタルは、数字の 0 ～ 9 です。あたり数字は 7 です。7 が出たら、電動チューリップが 6 回開閉します。
- 電動チューリップ、またはGOチャッカーに入賞すると3つのデジタルが回転します。GOチャッカーへの入賞は、4 個まで記憶します。その際、ストックランプで表示されます。
- 中央上のデジタルは、3けたとも同数、同マーク(0 ～ 9 とマーク)です。左右2けたのデジタルには、1 ～ 9 の奇数数字か、マークが止まります。3つのデジタルに同じ数字、または、同じマークが揃ったら大当たりです。
- 大当たりになると、オープンゲートが開きます。オープンゲートは30秒間開いていますが、その間に中央のVゾーンに入賞すると継続します。最高継続回数は16回です。
- オープンゲートに入賞すると15個、その他の所に入賞すると7個、それぞれ玉がもらえます。



★王手／チェックメイト



●役物の天穴に玉が入ると、ミニデジタルが回転します。入賞した玉は、役物内をワープしてデジタル下の3つの穴に落ちて行きます。左右の穴に入った玉は外に出されますが、中央のとびらのついた穴には玉が2個まで貯留されます。その際、とびらの上のストックランプで表示されます。ミニデジタルへの入賞は4個まで記憶でき、天穴下のストックランプに表示されます。

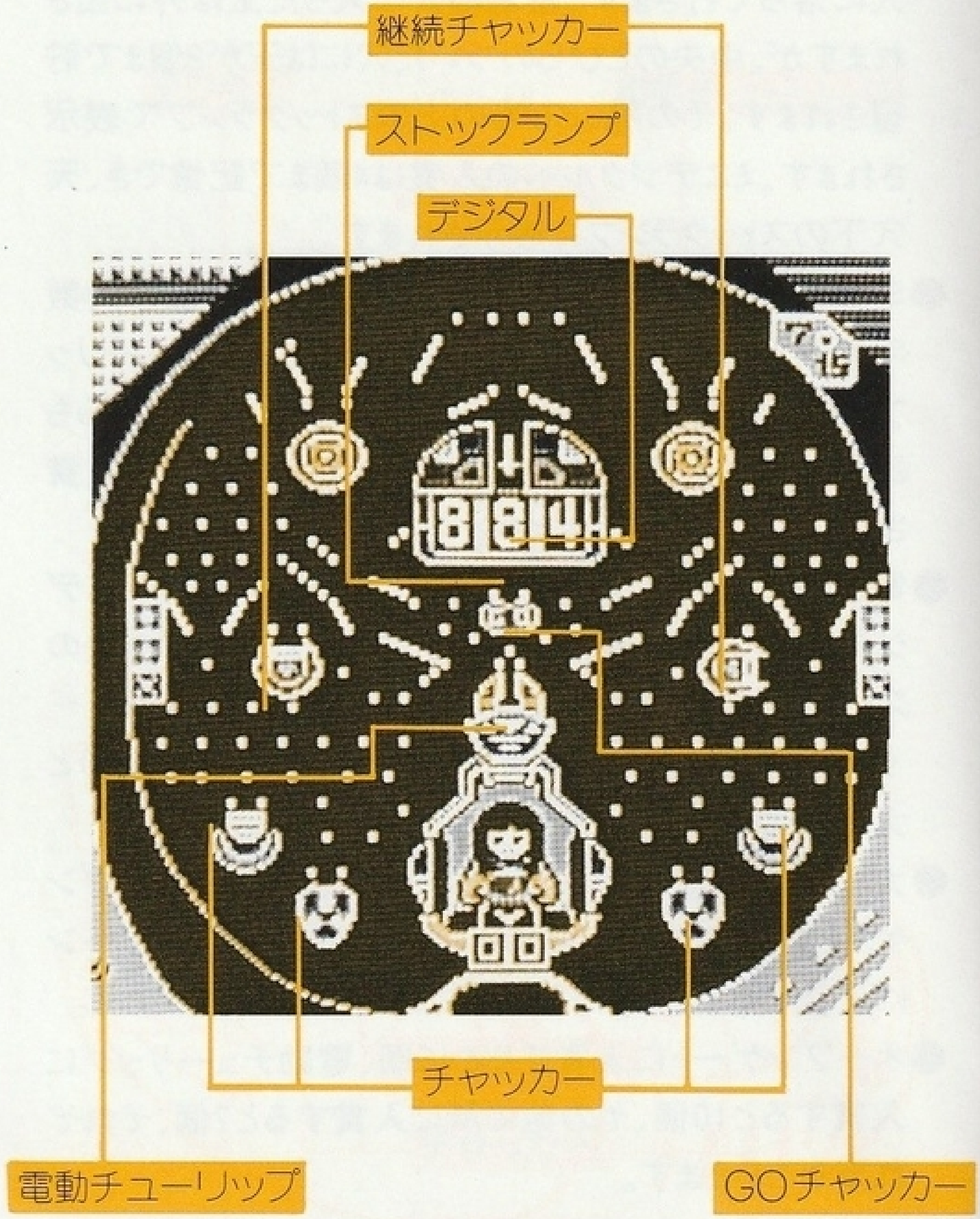
●ミニデジタルは、数字の 0 ～ 9 です。当たり目は同数字です。ミニデジタルが当たりになると、電動チューリップが2秒間開きます。その時、役物内の中央のとびらも2秒間開き、貯留していた玉を電動チューリップに入賞させます。

●電動チューリップ、及びGOチャッカーに入賞するとデジタルが回転します。入賞回数は、4個まで役物中央のストックランプに表示されます。デジタルは、数字の 0 ～ 9 と、5種類のマークです。同数字、同マークが揃うと大当たりです。

●大当たりになると、オープンゲートが開きます。オープンゲートは30秒間開きますが、その間に中央のVゾーンに入賞すると継続します。最高継続回数は16回です。

●オープンゲートに入賞すると15個、電動チューリップに入賞すると10個、その他の所に入賞すると7個、それぞれ玉がもらえます。

★おキクちゃん／コックさん

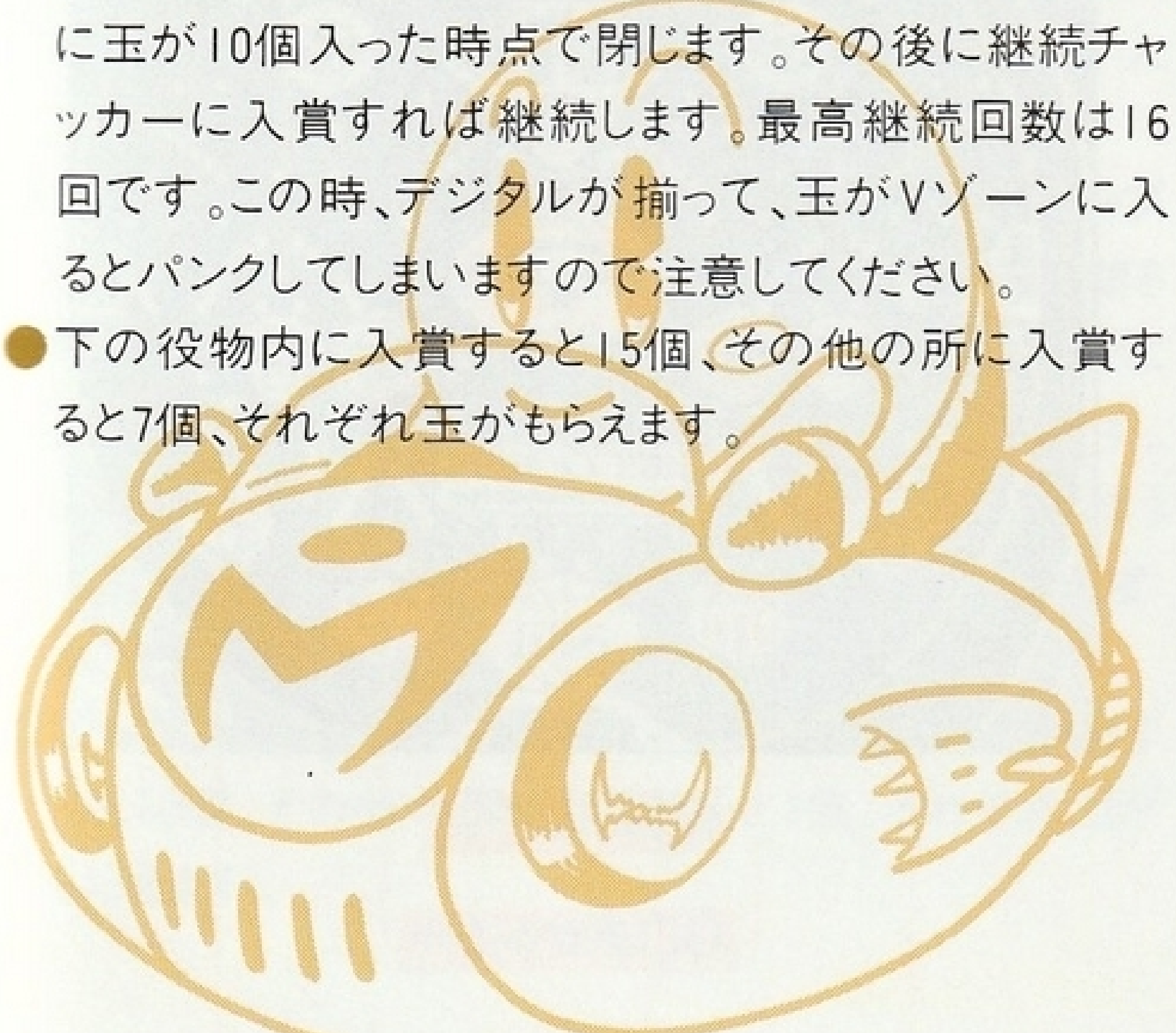


●役物下のGOチャッカーに入賞すると、デジタルが回転します。GOチャッカーへの入賞は4個まで記憶します。その際、ストックランプで表示されます。

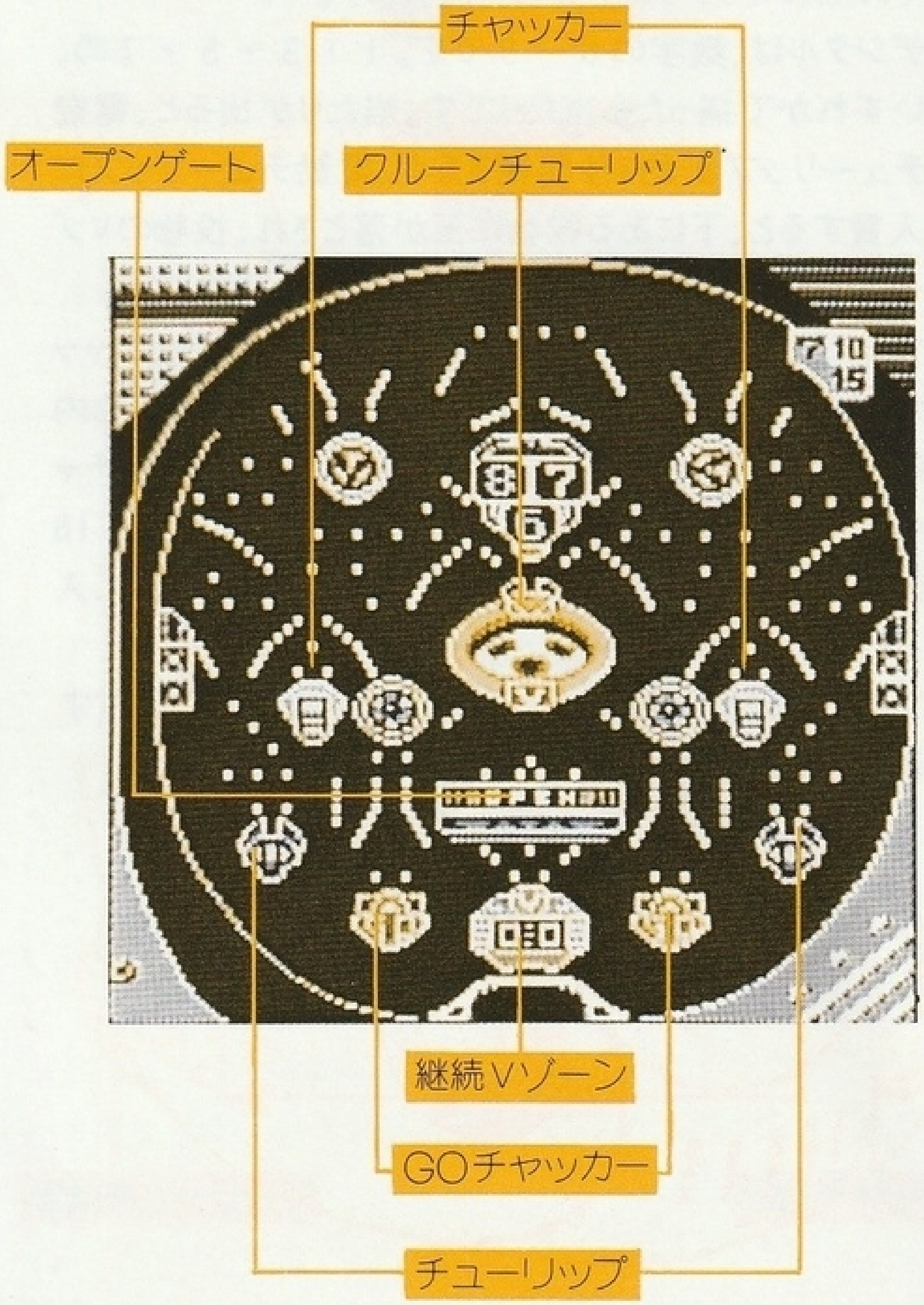
●デジタルは、数字の０～９です。１・３・５・７の、いずれかで揃ったら当たりです。当たりが出ると、電動チューリップが約3秒間開きます。電動チューリップに入賞すると、下にある役物に玉が落とされ、役物のVゾーンに入賞すると大当たりです。

●大当たりの権利が発生した後、左右中央の継続チャッカーに入賞すると、羽が18回開閉します。羽は、役物内に玉が10個入った時点で閉じます。その後に継続チャッカーに入賞すれば継続します。最高継続回数は16回です。この時、デジタルが揃って、玉がVゾーンに入るとパンクしてしまいますので注意してください。

●下の役物内に入賞すると15個、その他の所に入賞すると7個、それぞれ玉がもらえます。



★ワン・ツー・パンチ／ダブルショック



- GOチャッカーに入賞すると、デジタルが回転します。
  GOチャッカーへの入賞は4個まで記憶します。その際、ストックランプで表示されます。
- デジタルは、数字の 0 ～ 9 と2種類のマークで、合計12種類あります。当たり目は、同数字、同マークが揃った場合と、奇数番号で下デジタルが±1の前後賞(上2つが1・1で、下が2の場合や、上2つが1・1で、下が0の場合など、数字の番号が1つ違いの時が前後賞)があり、合計17種類です。
- 当たり目が出ると、クルーンチューリップが2秒間解放されます。クルーンに入り、3つの穴の真ん中に玉が入ると大当たりの権利発生です。
- 大当たりになった後、継続Vゾーンに入賞するとオープンゲートが10秒間、または、玉が10個入賞するまで開きます。オープンゲートが閉じても、再度継続 Vゾーンに入賞させれば継続します。最高継続回数は16回です。この時、デジタルが揃って、玉がVゾーンに入ってしまうとパンクしてしまいます。なお、大当たりの権利は、一度発生するとパンクするまで消えません。
- オープンゲートに入賞すると15個、クルーンに入賞すると10個、その他の所に入賞すると7個、それぞれ玉がもらえます。

17. 浮遊星人ザコ

「6.ストーリーのながれ」の所で、チラッとお話しした『浮遊星人』について、ちょっとご説明。こいつらは、パチ夫くんの留守をねらって、パチンコ星に挑戦状をたたきつけてきた、あの『浮遊星人』の子分どもです。店内のあちこちにひそんでいます。さがしだして、とっちめてしまいましょう!!

——— それはそうと、かれらはいったいどこに？
それはあなたが見つけて下さい！
それでは、またまたヒントをひとつ……。

「11.店内の説明」は、ちゃんと読みましたか？

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、１時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。